

Os personagens evoluem e passam de nível quando o Mestre decidir que eles cumpriram etapas importantes da história que ele está narrando. Assim, quando o Mestre escolhe, todos os personagens do grupo irão subir de nível e receber as novas habilidades.

ITENS

Itens são equipamentos diversos que concedem bônus ou penalidades em suas rolagens de Perícias (Ferramentas), Defesas (Armaduras) e Ataques (Armas) de Atributos (normalmente +1/-1 a +3/-3):

- ❖ **Ferramentas:** ferramentas concedem bônus de +1, +2 ou +3 (dependendo da qualidade da ferramenta) nos testes de Perícias para realização de ações que não envolvem combates.

Exemplos:
Corda: Concedem +2 nos testes de escalar, prender pessoas e demais situações onde ela possa ser usada.
Ferramentas: Concedem de +1 a +3 (dependendo da qualidade) nos testes de perícias que envolvam sua utilização, como abrir portas e desarmar armadilhas para ferramentas de ladino e forjar uma espada para ferramentas de armeiro.
Livros: Concedem +1 a +3 (dependendo da sua qualidade) em testes de pesquisas e conhecimentos.
Kit Médico: Concedem +1 a +3 em testes para cuidar de Ferimentos (falaremos mais a respeito de Ferimentos no Livroto II – Narrativa).
Kit de Sobrevivência: Concedem +1 a +3 em testes de caçar, pescar, etc.

- ❖ **Armaduras** e escudos concedem bônus nos testes de Defesa (Fortitude e Reflexos), bem como penalidades em testes de perícias baseadas em Reflexos e em conjuração de magias.

Armaduras leves e escudos concedem +1 (e nenhuma penalidade), armaduras médias +2/-1 e armaduras pesadas +3/-2.

Exemplos:
Armadura de Couro: Armadura leve armadura feita com placas endurecidas de couro.
Cota de Malha: Armadura média feita com anéis de aço forjado unidos em forma de um camisão.
Armadura de Batalha: Armadura Pesada feita por placas de aço forjado, protegendo todo o corpo.
Escudo: Escudo feito com placas de madeira, couro ou metal, utilizadas em conjunto com armas de uma mão.

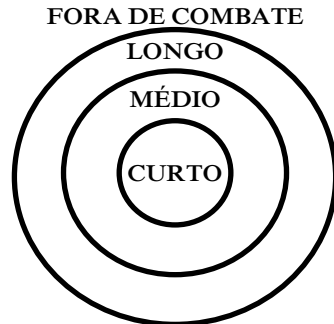
- ❖ **Armas:** armas concedem bônus nos testes de Ataques (Fortitude para ataques corporais ou Reflexos para ataques a distância). Armas leves concedem +1, médias +2 e pesadas (armas de duas mãos) +3. Elas podem ter alcance curto, médio ou longo (falaremos mais a respeito de Distância no Livroto II – Narrativa).

Exemplos:
Adaga: Arma leve com alcance curto.
Espada Longa: Arma média com alcance curto.
Machado Pesado: Arma pesada com alcance curto.
Funda: Arma leve com alcance médio.
Machadinha: Arma média com alcance médio.
Lança: Arma pesada com alcance médio.

Arco Curto: Arma leve com alcance longo.
Arco Longo: Arma média com alcance longo.
Arco Reforçado: Arma pesada com alcance longo.

Alcance: o alcance é a medida de distância utilizada no **Fantasia de Bolso**. Nele são dispostos círculos centrados nos personagens jogadores, delimitando a distância que os inimigos ficam deles.

Cada círculo possui um raio de aproximadamente 10 metros e um personagem pode se mover e atacar um alvo dentro dele. Caso um alvo esteja em outro círculo (médio ou longo, por exemplo), será necessário utilizar uma ação para mudar de círculo ou a utilização de uma arma de alcance médio ou longo para atingi-lo.
Caso um oponente se afaste do personagem o suficiente para alcançar a área “Fora de Combate”, significa que ele fugiu, abandonando o combate.



FANTASIA DE BOLSO

Criação: Jefferson Pimentel
Capa: Erivaldo Fernandes



LIVRETO I - PERSONAGENS

funciona para combates.
port nível nas rolagens de Perícias (Vontade). Este bônus não mais uma magia extra por nível.
Os invocadores conhecem duas magias no primeiro nível.
+1 por nível em seu Nível Mágico (falaremos mais a respeito de Nível Mágico e Magias no Livroto IV - Magias).
Níveis Impares (1, 3, 5, 7, etc): os Invocadores recebem +1 por nível em seu Nível Mágico (falaremos mais a respeito de Nível Mágico e Magias no Livroto IV - Magias).
Níveis Pares (2, 4, 6, 8, etc): os Invocadores recebem +1 mais uma magia extra por nível.

- ❖ **Invocadores:** são poderosos arcanos que utilizam as rolagens de Defesas (Fortitude e Reflexos).

Níveis 4, 8, 12, 16 e 20: os Especialistas recebem +1 nas rolagens de Defesas (Fortitude e Reflexos).
envolvam ataques com armas e desarmados.
nível nas rolagens de Ataques (Fortitude e Reflexos) que

Níveis 2, 6, 10, 14 e 18: os Especialistas recebem +1 por Vontade). Este bônus não funciona para combates.
+1 por nível nas rolagens de Perícias (Fortitude, Reflexos e

- ❖ **Especialistas:** são mestres em todo tipo de perícias e conhecimentos dos mais variados. Os artífices, gatuños, batedores e todos os outros personagens com grandes conhecimentos em perícias são Especialistas. Os Especialistas recebem as seguintes habilidades:

envolvam ataques com armas e desarmados.
port nível nas rolagens de Ataques (Fortitude e Reflexos) que
Níveis Impares (1, 3, 5, 7, etc): os Combatentes recebem +1 Combatentes recebem as seguintes habilidades:
defesa. São poderosos e mortais em campo de batalha.
Combatente: são mestres em todo tipo de combate e versados em todo tipo de armas e armaduras. Os Combatentes recebem as seguintes habilidades:
Especialista ou um Invocador.

Set um aventureiro em um cenário de fantasia envolve bradar armas, ser perito em vários conhecimentos e invocar poderes ancestrais em seu auxílio. Após escolher a raça de seu personagem, é hora de decidir se ele será um Combatente, um

CLASSES

- ❖ **Humano:** os seres predominantes em quase todos os cenários de fantasia, os humanos são espertos e adaptáveis. Personagens humanos recebem +1 em qualquer Atributo a escolha do jogador.
- ❖ **Elfo:** são seres fácticos longevos e sábios. Possuem corpos magros e longos cabelos. Personagens elfos recebem +1 em Vontade.
- ❖ **Halfling:** pequenos e rápidos, os halflings são seres hábeis e bem-humorados. Personagens halflings recebem +1 em Reflexos.
- ❖ **Anão:** são seres pequenos, fortes e resistentes. Possuem barbas longas e são excelentes guerreiros. Personagens anões recebem +1 em Fortitude.

Outras raças serão apresentadas posteriormente:
conforme seus pontos fortes, conforme suas descrições.
humanas. Abaixo teremos as 4 raças mais clássicas: anão, elfo, halfling e humano. Todas concedem bônus em atributos

RAÇAS

- ❖ **Vontade 9 (Penalidade -1).**
 - ❖ **Reflexos 13 (bônus de +3) e;**
 - ❖ **Fortitude 13 (bônus de +3);**
- Exemplo: um jogador deseja fazer um combate forte e ágil, mas pouco esperto. Assim, ele escolhe retirar 1 pontos de Vontade, ficando assim com 6 pontos para distribuir entre Fortitude e Reflexos, que ele escolhe igualmente. Desta forma, seu personagem possuirá os seguintes atributos:

- ❖ **Vontade:** representa a inteligência, percepção e carisma do personagem.
- ❖ **Reflexos:** representa a agilidade e a destreza do personagem.
- ❖ **Fortitude:** representa a força e a resistência física do personagem.

em Reflexos conta como penalidade -2.
15 em Fortitude conta como bônus +5, enquanto um valor 8 valor abaixo de 10 conta como penalidade. Assim, um valor Cada valor acima de 10 conta como bônus, assim como cada

Seu personagem começa com 10 em todos os Atributos. Durante a criação, distribua 5 pontos entre os Atributos como quiser. Você pode colocar todos os pontos em um só atributo ou distribuí-los entre os três Atributos. Da mesma forma, você pode retirar até 2 pontos de um Atributo para colocá-los em outro.

seu personagem e se divide em 4 passos:

Montar um personagem é simples e se divide em 4 passos:

distribuir os atributos, escolher a raça, a classe e, por fim, escolher seus itens.

Cada um dos jogadores irá precisar de um personagem. O Narrador (falaremos mais a respeito deste jogador no Livroto II - Narrativa) terá a sua disposição uma vasta gama de personagens e monstros a sua disposição, para serem utilizados na composição das histórias.

PERSONAGENS

Então, leia estes livros, chame alguns amigos e divirta-se! com seus amigos.

O **Fantasia de Bolso** é um sistema de RPG para aventuras fantásticas que prima pela simplicidade. As regras básicas do sistema são divididas em quatro pequenos livros (I, II, III e IV) e tem o necessário para se aventurar durante horas

Caso falhe no teste, a diferença entre a dificuldade e a rolagem será o dano que o personagem sofreu.

Exemplo: o Especialista do exemplo anterior tenta agora escalar uma torre altíssima (dificuldade 20). Ao rolar o D20 e somar seu valor em escalar (+9), ele consegue um 15. Como a dificuldade do teste era 20, significa que ele tomou uma queda, sofrendo 5 de dano (dificuldade 20 – valor do teste 15).

Outros Exemplos de Disputas:
Resistir a uma Queda: Disputa de Reflexos com Dificuldade igual a 10+altura.
Resistir a uma Doença ou Veneno: Disputa de Fortitude com Dificuldade igual a força da doença ou veneno.

COMBATE

Um combate é uma série de disputas que envolvem uma luta dos jogadores com inimigos controlados pelo Mestre. O sistema é o mesmo de uma disputa normal, mas envolve vários passos que tem que ser respeitados:

1 – Definir os Combatentes: o Mestre rascunha em um campo de batalha todos os combatentes envolvidos e suas posições.

2 –Definir as Iniciativas da Rodada: todos os jogadores rolam D20 e somam seu bônus de Reflexos, enquanto os inimigos tem seu valor de Iniciativa fixos. Após as rolagens, os personagens irão agir de acordo com seus valores, sempre do maior para o menor. No caso de empate, aquele que possuir o maior valor de Reflexos ganha a Iniciativa.

Toda vez que um personagem realiza uma ação que possa trazer risco a sua vida, ele estará envolvido em uma disputa. Uma disputa vai desde ver quem ataca primeiro em um combate, atacar ou se defender de uma criatura, subir um muro, resistir a uma doença, etc. Para tanto, basta fazer um teste simples de desafio, tendo como dificuldade o nível estipulado pelo Mestre ou a habilidade do inimigo que está sendo enfrentado. Caso consiga um valor maior ou igual, o personagem vence a disputa, causando ferimentos no inimigo, se defendendo de um ataque, etc.

DISPUTA

Exemplo: o jogador diz que seu personagem quer escalar um muro com 10 metros de altura. O muro é completamente liso. Assim, o Mestre define que é um desafio difícil (dificuldade 15). Assim, se um personagem quiser escalar o muro, ele irá testar seu bônus de Reflexos, somado com o bônus concedido por alguma habilidade de classe e de equipamento. Por exemplo: caso um Especialista de nível 5 (+3 nas rolagens de perícias) com Reflexos 14 (bônus de +4), equipado com uma corda (bônus de +2) tente escalar o muro, ou mais, terá sucesso. Em compensação, caso ele não consiga passar no teste, significa que ele cairá e será ferido (mais sobre ferimentos em Disputa).

3 – Realizar as Ações: na ordem da iniciativa, todos os combatentes irão realizar uma ação, conforme as escolhas abaixo, continuando até que o combate acabe. Quando todos agirem, acaba uma rodada:

Fazer um Movimento: o combatente pode mudar um alcance com uma rodada.
Realizar um Ataque: o combatente consegue realizar um ataque contra a defesa de um alvo no alcance de sua arma.
Aumentar sua Defesa: o combatente abdica de seu ataque e aumenta suas defesas em +4.
Ajudar um Companheiro: o combatente abdica de seu ataque e aumenta o ataque de um aliado em +2.
Realizar outras Ações: o combatente pode realizar outras ações como se esconder, lançar uma magia, render-se, etc.

Além disto, um personagem pode sacar uma arma, utilizar um item ou falar alguma coisa, sem contar como uma ação.

Exemplo: um combatente enfrenta um orc. Esta criatura possui Iniciativa 10, Defesa 13 e Ataque 14 (conforme pode ser visto no Livroto III). Já o combatente possui Iniciativa +2, Ataque +6 e Defesa +5.

Definidos os combatentes, o segundo passo é ver quem começa a agir. O combatente rola um D20 e soma sua iniciativa +2, conseguindo um 16. Como obteve um valor maior que a Iniciativa do orc, ele age primeiro, escolhendo atacar o orc com sua espada.

Assim, o combatente rola um D20 e soma seu Ataque +6, obtendo um 20. Como foi maior que a defesa do orc, ele acerta o ataque, causando 7 pontos de ferimento no seu inimigo (o resultado do ataque subtraído da defesa do orc).

Para definir a dificuldade do desafio, basta o Mestre comparar a dificuldade de Classe, pelos itens utilizados e pelas magias habituais de Classe, pelos itens utilizados e pelas magias pelos Atributos do personagem, os concedidos pelas habilidades de Classe, pelos itens utilizados e pelas magias Os bônus e penalidades nas rolagens serão aqueles concedidos por habilidades de Classe, pelos itens utilizados e pelas magias (penalidades), buscando ao valor do dado seus bônus (ou penalidades) e, somar ao valor do dado seu bônus (ou penalidades) pelo Mestre do jogo. Todo o sistema do Fantasia de Bolso se resume ao jogador lançar um D20, somar ao valor do dado seus bônus (ou penalidades), buscando ao valor do dado seu bônus (ou penalidades) pelo Mestre (ele não irá precisar de nenhum dado). interessante que cada jogador lvesse um D20 em mãos, com um destes em livrarias ou lojas de RPG. Seria comprar um (também conhecido como D20). Você consegue Para começar a jogar, será necessário no mínimo um dado de 20 faces (também conhecido como D20). Você consegue sistema de regras. Mas não se preocupe: tudo neste sistema se resume a uma única mecânica.

REGRAS

na ação do orc, ele decide atacar o combatente. Assim, o combatente rola um D20 e soma sua defesa +5 contra o ataque 14 do orc, obtendo um 19. Como sua defesa foi maior que o ataque do orc, ele consegue se defender do ataque.

FERIMENTOS E CURA

O dano causado em combate aos poucos mina a força dos aventureiros até que o derrote. Um personagem consegue receber uma quantidade de dano igual a seu menor Atributo. Assim, se ele possui Fortitude 14, Reflexos 11 e Vontade 10, ele tolera no máximo 10 pontos de dano antes de cair.

O dano pode ser curado de duas formas: naturalmente, na proporção de um por dia, ou através de curas mundanas ou mágicas. Um teste de primeiros socorros (Desafio de Vontade Difícil) cura o excedente do teste de dano (uma rolagem 18 cura 3 pontos de dano).

SUCESSOS E FALHAS CRÍTICAS

Caso, durante a rolagem de um D20, o jogador obtiver um valor “20” ou “1” ele conseguirá, respectivamente, um sucesso e uma falha crítica. Estas rolagens especiais concedem as seguintes vantagens e desvantagens ao personagem que rolou o dado, conforme escolha do Mestre:

Rolando um “20” (Sucesso Crítico): além da rolagem sempre ser bem sucedida, algo de bom acontece ao jogador (ele desarma seu oponente, encontra algo importante, etc).

Rolando um “1” (Falha Crítica): além da rolagem sempre ser uma falha, algo de ruim acontece ao jogador (sua arma escorrega, você tropeça, etc).

Durante a narrativa, os jogadores acabam colocando (com a ajuda do Mestre ou não), seus personagens em enrascadas. Enfrentar poderosos monstros, escalar uma imensa torre para salvar a princesa sequestrada, se esconder da matilha de cães selvagens, nadar em um rio revolto, etc. Toda vez que um personagem busca resolver algo que possa a ocasionar em problemas futuros para ele, será necessário uma rolagem de dados. Neste ponto, para saber se o personagem foi bem ou mal na sua tentativa, entram as regras do Fantasia de Bolso.

DESAFIOS

O mundo de jogo é limitado tal qual a imaginação do Mestre, mas ele tem que saber dosar os desafios postos aos seus jogadores. O Mestre pode colocar o grupo de jogadores para enfrentar um poderoso dragão que os destrutira com facilidade. Mas que graça isto teria? Os personagens seriam destruídos e a história acabaria, sem mais nem menos! Como pode ver, o Mestre possui plenos poderes sobre tudo o que acontece no mundo de jogo. Mas ele ainda possui um limite a ser seguido: o bom-senso.

FANTASIA DE BOLSO

Criação: Jefferson Pimentel
Capa: Erivaldo Fernandes



LIVRETO II - NARRATIVA

Neste segundo livroto do **Fantasia de Bolso** entenderemos como funciona o sistema de jogo e o papel do Mestre, responsável por conduzir os jogadores através da narrativa. O papel do Mestre no jogo é envolver os personagens em uma história, fazendo com que eles interajam com seu mundo. Para isto, o Mestre pode se utilizar de várias ferramentas: falar sobre a geografia e os pontos importantes de seu mundo, sobre os territórios perigosos que assolam as terras e, principalmente, utilizar as personagens do mestre! Enquanto cada jogador controla seu personagem, o Mestre controla milhares de personagens diferentes: da princesa a ser resgatada ao mago louco da taverna, do goblin assaltante ao mais poderoso dos dragões! O Mestre pode usar os personagens que quiser, na hora que quiser.

FANTASIA DE BOLSO

Criação: Jefferson Pimentel
Capa: Erivaldo Fernandes



LIVRETO III - MAGIAS

Neste terceiro Livro do **Fantasia de Bolso** trataremos regras e dicas de magias para serem utilizados nas aventuras de **Fantasia de Bolso**, bem como regras para itens mágicos.

MAGIAS

Magias são poderosas forças que, contrariadas por um Invocador, podem causar grandes estragos e fortificar seus usuários. Invocadores podem conjurar magias livremente. Bastando respeitar o tempo de conjuração de cada uma delas.

Conjurar uma magia leva normalmente uma ação e possui alcance curto (a não ser que a descrição diga o contrário), mas magias mais poderosas podem levar mais tempo para conjurar. Várias magias não precisam de testes para funcionar, enquanto outras são ativadas através de um Desafio ou uma Disputa. A descrição de cada magia dirá como ser ativada.

Abaixo teremos uma lista separada em 8 grupos, cada um representando uma das vertentes arcanas: abjuração, necromancia e transmutação.

- ❖ **Abjuração:** Abjurações são magias de proteção, criando barreiras, escudos ou simplesmente deslocando um alvo, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

- ❖ **Proteção contra Elementos:** cria uma barreira (não cumulativo com outros escudos) que ignora um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, sônica, sagrada e profana), com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.
- ❖ **Refletir Magias (Dificuldade: 10 + nível mágico do Invocador):** teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para refletir uma magia de volta ao invocador.
- ❖ **Ativinhagaço:** Ativinhagaços permitem que o invocador visualize o passado, presente e futuro, bem como segredos escondidos.
- ❖ **Detectar/Identificar Magia (Alcance Longo):** cria uma aura de detecção de magia, com duração em rodadas igual ao 5+Nível Mágico.
- ❖ **Idiomas:** torna o alvo apto a entender e falar qualquer língua, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.
- ❖ **Percepção Extra-Sensorial:** expande a percepção do alvo, fazendo-o “ver” tudo a até 10 metros x Nível Mágico.
- ❖ **Ver o Passado/Futuro:** concede ao usuário flashes do passado e do futuro, alcançando até 10 anos no passado ou futuro por Nível Mágico. O Mestre revela o que é visto.
- ❖ **Conjuração:** Conjurações são magias que transportam corpos e energias entre planos, invocando criaturas, teleporthando, curando, etc.
- ❖ **Armadura Mágica:** cria uma armadura mágica (não cumulativa com outras armaduras) com bônus de defesa +3, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.
- ❖ **Cura Mágica:** cura 1 ferimento por Nível Mágico.
- ❖ **Invocar Criaturas:** Invoca uma criatura com NP igual ao Nível Mágico, que auxiliará o Invocador por um número de rodadas igual a 5+Nível Mágico.
- ❖ **Amuleto:** concedem um bônus de +1 a +5 nos testes de magias, além de poderem possuir uma ou mais magias imbuidas. Normalmente são anéis, coroas, colares, mas podem assumir diversas outras formas.
- ❖ **Poções e Pergaminhos:** poções podem, ao ser ingeridas, simular qualquer magia que não precise de testes. Pergaminhos funcionam iguais a poções, mas podem simular magias que precisem de testes (usando o Nível Mágico do usuário) e só podem ser utilizadas por invocadores. Um invocador pode ainda, com um Desafio de Vontade muito difícil, absorver a energia mágica do pergaminho, aprendendo a magia. Caso seja bem sucedido ou falhe, o pergaminho se desfaz.
- ❖ **Focos de Magia:** concedem um bônus de +1 a +5 nos testes de magias, além de poderem possuir uma ou mais magias imbuidas. Normalmente são varinhas, símbolos sagrados ou cajados, mas podem assumir diversas outras formas.

Os itens mágicos podem possuir uma ou mais magias imbuidas nele, gerando efeitos similares a magia. Estes efeitos podem ser usadas por um número limitado de vezes por dia, de acordo com seu Nível Mágico. Caso exija um teste, este deverá ser realizado com o Nível Mágico do Item.

Exemplos:
Botas de Acelerar (Nível Mágico 3): três vezes por dia, o usuário pode utilizar a magia Acelerar, com duração de 8 rodadas.
Amuleto da Expulsão (Nível Mágico 5): cinco vezes por dia, o usuário pode lançar a magia Expulsar Mortos-Vivos.

alvo consiga mudar áreas com uma ação. Os dois efeitos tem duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Comunicação: envia mensagem mental a dez quilômetro por Nível Mágico.

Fortificar: concede um bônus de +2 em um atributo, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Levitar: faz um alvo levitar com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Metamorfose: faz um alvo mudar sua aparência, transformando-o em outro humanoíde (mantendo os atributos, poderes e habilidades do alvo) ou em alguma criatura com NP igual ao Nível Mágico por um número de rodadas igual a 5+Nível Mágico (mantendo os atributos, poderes e habilidades da criatura).

ITENS MÁGICOS

Itens Mágicos são artefatos incríveis criados por poderosos invocadores ou outras criaturas mágicas de extremo poder. Estes itens concedem bônus e outras habilidades semelhantes a magias, tornando-as bastante poderosas.

Itens Mágicos podem ser obtidos de várias formas: comprados em mercados ou de pessoas que os possuam, obtidos em tesouros de poderosos seres, encontrados em masmorras e demais locais perigosos ou presenteados após o cumprimento de uma importante missão. Seguem os tipos de Itens Mágicos:

- ❖ **Ferramentas, Armaduras e Armas Mágicas:** concedem um bônus extra de +1 a +5, além de poderem possuir uma ou mais magias imbuidas. Quanto mais poderoso o item, mais desejado ele é.

Doença (Dificuldade: Defesa de Fortitude – Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para criar uma doença mágica no alvo, que recebe uma penalidade de -2 em todos os seus testes , com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Expulsar Mortos-Vivos (Dificuldade: Defesa de Fortitude – Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade. Caso a diferença seja igual ou superior ao NP do morto-vivo, ele será destruído.

Invocar Mortos-Vivos: Invoca um morto-vivo com NP igual ao Nível Mágico, que auxiliará o Invocador por um número de rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Toque Vampírico (Dificuldade: Defesa de Fortitude – Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade. Todo o dano causado cura ferimentos do Invocador.

- ❖ **Transmutação:** Transmutações manipulam e alteram a constituição, forma e tamanho de criaturas, objetos e condições.

Abrir/Fechar (Dificuldade: 10 + nível mágico da Magia Fechar – Alcance Longo): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para abrir ou criar trancas mágicas. Trancas mundanas são abertas automaticamente.

Arma Mágica: torna uma arma mundana mágica, adicionando +2 ao bônus da arma, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Acelerar/Retardar (Dificuldade: Defesa de Reflexos – Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para retardar um alvo, fazendo com que ele precise gastar duas ações para mudar seu alcance (ao invés de uma ação. Acelerar não necessita de teste e faz com que o

- ❖ **Necromancia:** Necromancia manipula o poder da morte e vida, bem como espíritos e mortos-vivos.

Alcance Longo): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para criar um som mágico que engana um alvo por Nível Mágico.

Som Fantasma (Dificuldade: Defesa de Vontade – Alcance Longo): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para criar uma ilusão que concede bônus de defesa +3, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Reflexos: cria ilusões mágicas que concede bônus de defesa +3, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Invisibilidade: cria uma invisibilidade mágica, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Ilusão (Dificuldade: Defesa de Vontade – Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para criar uma ilusão que engana um alvo por Nível Mágico.

Ilusões: Ilusões enganam a mente e os sentidos de um alvo. Esta magia pode ser escolhida várias vezes.

Fortitude/Reflexos – Alcance Longo): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para causar dano a se ferir ou se matar.

Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para induzir um alvo por Nível Mágico a realizar suas ordens, com duração em rodadas igual ao nível mágico.

Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para induzir um alvo por Nível Mágico a realizar suas ordens, com duração em rodadas igual ao nível mágico.

Heroísmo: incita um alvo por Nível Mágico a lutar ignorando perigos e medos (naturais e mágicos), com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Fúria: incita um alvo por Nível Mágico em um frenesi guerreiro, concedendo +2 em Fortitude e -2 em Vontade, com duração em rodadas igual a 5+Nível Mágico.

Dominar Pessoas (Dificuldade: Defesa de Vontade – Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para induzir um alvo por Nível Mágico a realizar suas ordens, com duração em rodadas igual ao nível mágico.

Alcance Médio): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para induzir um alvo por Nível Mágico a realizar suas ordens, com duração em rodadas igual ao nível mágico.

Encantamento: Encantamentos afetam a mente de criaturas, influenciando suas ações e seu comportamento.

Teleporte (Dificuldade: 15 + Alvos Teleportados): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para teleporthar os alvos para um local conhecido pelo Conjurar. Todos os alvos deverão tocar ou ser tocados pelos Conjurar.

Expulsão Energética (Dificuldade: Defesa de Fortitude/Reflexos): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para causar dano energético (que deve ser definida na escolha da magia) no alvo. Esta magia pode ser escolhida várias vezes.

Rajada Energética (Dificuldade: Defesa de Fortitude/Reflexos – Alcance Longo): teste Vontade + Nível Mágico contra a dificuldade para causar dano energético (que deve ser definida na escolha da magia) nos alvos que estiverem próximos ao conjurador. Esta magia pode ser escolhida várias vezes, uma para cada energia.

Escudo/Luz (Alcance Longo): cria escudo/luz para cada energia.

Magia: Esta magia pode ser escolhida várias vezes, uma para cada energia.

FANTASIA DE BOLSO

Criação: Jefferson Pimentel
Capa: Erivaldo Fernandes



LIVRETO IV - ADVERSÁRIOS

Neste quarto livroto do **Fantasia de Bolso** disponibilizaremos vários adversários para os personagens dos jogadores, além de aprendermos regras para criação de novos adversários.

A dificuldade em vencer um adversário é dada pelo seu **Nível de Poder** (ou NP). O nível de poder é o equivalente em níveis de personagens, somados, necessários para enfrentar-lo de forma equilibrada. Assim, um adversário com NP 10 é equivalente a um personagem de nível 10, dois de nível 5, 5 de nível 2, etc.

O Mestre não rola dados para os adversários, apenas escolhe a alguma habilidade especial. Caso esta habilidade crie um desatou ou uma disputa, será representado em sua descrição.

Os adversários são divididos em dois grupos:

- ❖ **Personagens:** são constituídos da mesma forma que os personagens dos jogadores para serem utilizados pelo Mestre. Seu NP será igual ao seu nível de personagem.
- ❖ **Criações:** são constituídos como personagens, mas podem possuir habilidades e poderes diferentes. Seu NP será definido na sua descrição e será calculado de acordo com as vantagens dadas por seus poderes e habilidades especiais.

❖ **Sombra:** uma criatura feita de sombras que serve como espião ou assassino.

For 10, Ref 15, Von 10, Iniciativa 15, Ataque 19 (garras), Defesa 19, NP 4.

Invisibilidade: Sombras são completamente invisíveis em ambientes escuros.

Fraqueza a Luz: Sombras fogem desesperadas quando expostas a luz forte.

- ❖ **Troll:** um gigantesco híbrido planta-humanóide que habita pântanos e charcos.

For 16, Ref 10, Von 8, Iniciativa 10, Ataque 20 (garras), Defesa 16, NP 5.

Regeneração: Trolls regeneram 1 ferimento por rodada, a não ser que sejam feridos por fogo ou ácido.

- ❖ **Vampiro:** um poderoso morto-vivo que vive do sangue de suas vítimas

For 15, Ref 16, Von 15, Iniciativa 16, Ataque 23 (garras), Defesa 24, NP 10.

Magias: o Vampiro é um Invocador de nível 8 com acesso a todas as magias do Livroto III. Eles possuem Nível Mágico +4.

Névoa: o Vampiro se transforma livremente em névoa.

Regeneração: Vampiros regeneram 1 ferimento por rodada quando se alimentam de sangue de suas vítimas.

Fraqueza a Luz: Vampiros são destruídos quando expostos a luz do sol.

- ❖ **Zumbi:** um morto amaldiçoado a viver devorando carne.

For 12, Ref 8, Von 8, Iniciativa 10, Ataque 12 (garras), Defesa 8, NP 1.

Proteção Mental: zumbis são imunes a ataques que afetem sua Vontade.

PERSONAGENS

❖ **Licantropo:** um perigoso misto de homem e animal bastante agressivo.

For 13, Ref 14, Von 12, Iniciativa 14, Ataque 17 (garras e mordida), Defesa 17, NP 3.

Contaminação: caso o licantropo acerte o ataque com sua mordida, o alvo deve fazer um teste de Fortitude com Dificuldade 13. Caso falhe, receberá a maldição do licantropo e, caso não seja curado, se transformará em um na próxima lua cheia.

- ❖ **Lich:** um feiticeiro maligno que, através de pactos sombrios, tornou-se imortal.

For 12, Ref 12, Von 18, Iniciativa 12, Ataque 28 (magia), Defesa 22 (magia), NP 10.

Magias: o Lich é um Invocador de nível 10 com acesso a todas as magias do Livroto III. Eles possuem Nível Mágico +5.

Filacteria: quando o Lich é destruído, sua alma retorna a um artefato poderoso, onde ele aprisionou sua humanidade. Assim, ele retornará completamente após 7 dias. O Lich só será completamente destruído se sua filacteria for destruída.

- ❖ **Minotauro:** uma brutal criatura parte homem, parte touro.

For 15, Ref 12, Von 10, Iniciativa 12, Ataque 18 (machado ou chifres), Defesa 15, NP 3.

- ❖ **Orc:** um monstro verde, robusto e maligno.

For 12, Ref 10, Von 10, Iniciativa 10, Ataque 14 (machado), Defesa 11 (armadura de couro), NP 1.

- ❖ **Ogro:** um gigante obeso, burro e preguiçoso, que luta apenas para comer ou tirar vantagem de pessoas fracas.

For 16, Ref 10, Von 8, Iniciativa 10, Ataque 21 (tacape), Defesa 16, NP 4.

CRIAATURAS

- ❖ **Aranha Gigante:** uma monstruosa e perigosa aranha do tamanho de um cachorro.

For 8, Ref 12, Von 8, Iniciativa 12, Ataque 10 (presas e veneno) ou 13 (teia), Defesa 13, NP 1.

- ❖ **Veneno:** caso a aranha acerte o ataque com suas presas, o alvo deve fazer um teste de Fortitude com Dificuldade 12. Caso falhe, recebe -2 em seus testes por 5 rodadas.

For 14, Ref 16, Von 8, Iniciativa 16, Ataque 16 (pancada) ou 20 (rajada elemental), Defesa 20, NP 8.

- ❖ **Elemental de Fogo:** criatura formada por fogo e magma.

For 14, Ref 16, Von 8, Iniciativa 16, Ataque 16 (pancada) ou 20 (rajada elemental), Defesa 20, NP 8.

- ❖ **Elemental de Água:** criatura formada por água.

For 14, Ref 16, Von 8, Iniciativa 16, Ataque 16 (pancada) ou 20 (rajada elemental), Defesa 22, NP 8.

- ❖ **Elemental de Terra:** criatura formada por terra e rochas.

For 18, Ref 8, Von 8, Iniciativa 8, Ataque 20 (pancada) ou 12 (rajada elemental), Defesa 22, NP 8.

- ❖ **Elemental de Ar:** criatura formada por ar sólido.

For 14, Ref 16, Von 8, Iniciativa 16, Ataque 14 (pancada) ou 20 (rajada elemental), Defesa 20, NP 8.

- ❖ **Proteção Mental:** elementais são imunes a ataques que afetem sua Vontade.

For 14, Ref 16, Von 8, Iniciativa 16, Ataque 14 (pancada) ou 20 (rajada elemental), Defesa 20, NP 8.

- ❖ **Rajada Elemental (Alcance Médio):** o elemental consegue manipular seu elemento em ataques a distância.